

ABSTRACT

This study examines the representation of Indonesian culture in the video game *A Space for the Unbound*, with a focus on how Indonesian culture-bound words are semantically transformed in the localization process. Drawing from Newmark's (1988) cultural classification, this study identifies key cultural elements: ecology, material culture, social culture, organizations/customs, and gestures/habits within the game. Chesterman's (1997) semantic strategies are used to analyze how these elements are linguistically presented and whether they undergo meaning shifts in the English version of the game. Culture-bound terms such as *rujak*, *klepon*, *legen*, and *pengajian* are examined to reveal semantic shifts, including hyponymy, paraphrase, trope change, and abstraction change. These shifts indicate varying levels of cultural adaptation, which may influence how international players understand and interpret Indonesian traditions. While the game introduces authentic cultural references, some translations simplify or modify these elements to enhance accessibility. The findings indicate that *A Space for the Unbound* holds significant potential to promote Indonesian culture internationally, although the semantic changes introduced during localization may compromise the accuracy and depth of cultural representation. Ultimately, this study highlights the importance of semantic analysis in understanding how video games, as narrative media, can preserve, adapt, or reshape cultural identity for international players.

Keywords: Culture-bound Expressions, Cultural Representation, Indonesian Culture, Semantic Change, Video Game Narrative

INTISARI

Studi ini membahas representasi budaya Indonesia dalam video game A Space for the Unbound, dengan fokus pada bagaimana istilah-istilah bermuatan budaya Indonesia mengalami perubahan makna secara semantik dalam proses lokalisasi. Berdasarkan klasifikasi budaya dari Newmark (1988), studi ini mengidentifikasi unsur-unsur budaya seperti ekologi, budaya material, budaya sosial, organisasi/kebiasaan, serta gerak isyarat dan kebiasaan dalam teks permainan. Strategi semantik dari Chesterman (1997) digunakan untuk menganalisis bagaimana unsur-unsur tersebut disajikan secara linguistik dan apakah terjadi pergeseran makna dalam versi bahasa Inggris. Istilah-istilah seperti rujak, klepon, legen, dan pengajian dianalisis untuk mengungkap strategi perubahan seperti hponimi, parafrase, perubahan kiasan, dan perubahan abstraksi. Perubahan ini menunjukkan tingkat adaptasi budaya yang beragam, yang dapat memengaruhi cara pemain internasional memahami dan menafsirkan tradisi Indonesia. Meskipun permainan ini memperkenalkan elemen budaya otentik, beberapa terjemahan menyederhanakan atau memodifikasi istilah agar lebih mudah diakses. Temuan menunjukkan bahwa A Space for the Unbound memiliki potensi yang signifikan untuk mempromosikan budaya Indonesia secara internasional, meskipun perubahan semantik yang terjadi selama proses lokalisasi dapat mengurangi akurasi dan kedalaman representasi budaya tersebut. Studi ini menekankan pentingnya analisis semantik dalam memahami bagaimana video game sebagai media naratif dapat melestarikan, mengadaptasi, atau membentuk kembali identitas budaya untuk pemain internasional.

Kata Kunci: Budaya Indonesia, Ekspresi Bermuatan Budaya, Narasi Dalam Video Game, Perubahan Semantik, Representasi Budaya